MENSILE - ANNO III- N. 19

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

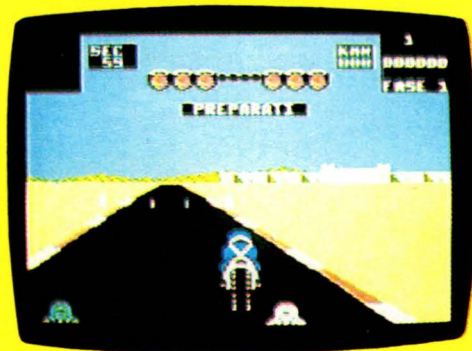
1 - THE BIG RACE
2 - RIMBALL
3 - MAGICAL
4 - GOING TO FLY
5 - GHOST SHIP
6 - MORTE AL GRAN MOSTRO
7 - BIPLANI
8 - ALIENS
9 - TARKUS
10 - ALIEN CATCH
11 - MAYA ADVENTURE
12 - GORGOIL
13 - KIX
14 - OLD GAME
15 - CHEOPES
16 - BANDITI
17 - CRAZY JAIL
18 - IKE
19 - FOOTBALL SPAZIALE
20 - ROBOTRON
21 - HIDEWAY
22 - JUMPYE
23 - ALCHIMIA
24 - PAPILLON
25 - TURBO SKATE
26 - VANGAMAN
27 - THUNDER
28 - RAID
29 - IL REPORTER
30 - DARK WARD

LA CINA È VICINA

Bisogna proprio dirlo, nostri cari lettori, la Cina è vicina ed è pronta a insegnarci come si combatte, come si vincono nugoli di avversari e soprattutto come si riesce a tenere desta l'attenzione dei computermaniaci. Il primo gioco che vi spieghiamo è Bangkok Knights. Il nome spiega già tutto su questi intrepidi guerrieri dagli occhi a mandorla. Poi Samurai Trilogy vi porta in Giappone e Centurions vi rimanda con il pensiero agli Orazi e Curiazi. Solo che in questo caso si ha a che fare con gli alieni. Infine Super Sprint, un percorso accidentato per le automobiline con il chip nel motore

Pag. 4 The Big Race - Rimball
Pag. 5 Magical - Going To Fly
Pag. 6 Ghost Ship - Morte al Gran Mostro
Pag. 7 Biplani - Aliens
Pag. 8 Super Sprint: Guerrieri motorizzati
Pag. 10 Tarkus - Alien Catch
Pag. 11 Maya Adventure - Gorgoil
Pag. 14 Kix - Old Game
Pag. 15 Cheopes - Banditi
Pag. 16 Samurai Trilogy: guerrieri indomiti
Pag. 18 Crazy Jail - Ike
Pag. 19 Football Spaziale - Robotron
Pag. 20 Centurions: guerrieri antichi
Pag. 23 Hideway - Jumpye
Pag. 24 Alchimia - Papillon
Pag. 25 Turbo Skate - Vangaman
Pag. 26 Bangkok Knights: guerrieri orientali
Pag. 30 Thunder - Raid
Pag. 31 Il Reporter - Dark Ward

HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

THE BIG RACE

Sullo schermo sono indicati sette corridori, ognuno con abilità e pezzi diversi. Dopo aver scelto quale impersonare afferra la tua motocicletta e siediti sicuro per iniziare la corsa più eccitante che ti sia mai capitata. Sentirai infatti il motore del tuo potente mezzo ruggire; potrai ascoltare lo stridere dei pneumatici durnte le curve nelle chicane. Dovrai usare i freni, cambiare ascoltare i giri del motore e aumentare la potenza per sfruttare il motore a fondo se non vorrai essere superato. In questa eccitante corsa passo dopo passo sarai in lotta con gli altri mezzi, i tuoi avversari, e il tempo. Dovrai usare tutte le tue capacità per superare i diversi livelli che aumenteranno progressivamente di difficoltà e sterzare appropriatamente per affrontare le differenti curve muovendo la testa per inclinarti a destra o a sinistra.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	fuoco
2	destra
CTRL	sinistra
1	accellera
	frena

RIMBALL

Il mondo dei papalliani è proprio come il nostro. Ci sono città dove la gente vive e lavora in lotta contro il tempo e i malviventi, o luoghi tranquilli come il mare e i monti dove si può trascorrere ore oziose. E anche i genitori papalliani hanno lo stesso problema dei nostri: sorvegliare i propri figli che non combinino pasticci. Ma ecco che proprio per dimostrare questo fatto, i 4 fratellini papalliani sono sfuggiti alla sorveglianza e si sono rifugiati nel bosco dove hanno intenzione di raccogliere alcuni palloni. Ma mentre tutto sembrava così bello ecco che i nostri piccoli amici si accorgono delle insidie cui vanno incontro: uccelli, bruchi, fiori carnivori. Riuscirai a farli uscire tutti e 4 dal bosco indenni? Attento quando i fiori hanno la bocca chiusa, possono essere anche schiacciati.

JOYSTICK PORTA 2

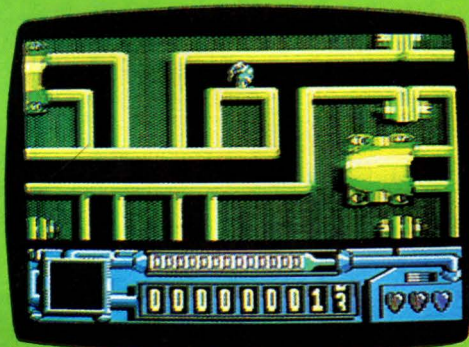
FUOCO	inizio gioco

MAGICAL

Da circa 100 anni quello che una volta era il bellisssimo regno di Platinia è ora soggetto alle malefiche leggi dello stregone rosso. Le stanze da ballo del castello, dove venivano celebrate graziose feste, sono state trasformate in prigioni e i paesi e le città sono deserte e molto simili a cimiteri. Tu eri il piccolo apprendista dell'unico mago rimasto, che purtroppo non è sopravvissuto a lungo ai demoni, ma prima di morire egli ti aveva insegnato diverse magie, anche se lo stregone rosso aveva distrutto tutti i libri magici. Dopo la morte del tuo maestro hai trovato in una pergamena, la mappa dello stato, e un vecchio libro dal quale hai appreso che per ridare fulgore a Platinia dovrai trovare i 6 occhi del sapiente e rimetterli al loro posto nella statua di pietra. Ma per far ciò dovrai girare tutta Platinia, cercando cibo, armi e liberando prigionieri ma stando soprattutto attento ai nemici. Man mano che proseguirai nel tuo cammino, acquisirai esperienza e sarai in grado di pronunciare magie sempre più potenti per portare a termine più facilemnte la tua missione. Ricorda che per gettare un incantesimo dovrai da fermo premere e muovere la joystick fino alla magia desiderata.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO pausa/inizio gioco
F1 reset

GOING TO FLY

Un pazzo criminale ha improntato una immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie nel mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso le partite con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Mollet ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli.
Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterraneì dovrai raccogliere dischi, nastri, listati di programmi e rom da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Stai però attento perchè ovunque sono nascoste insidie e pericoli.

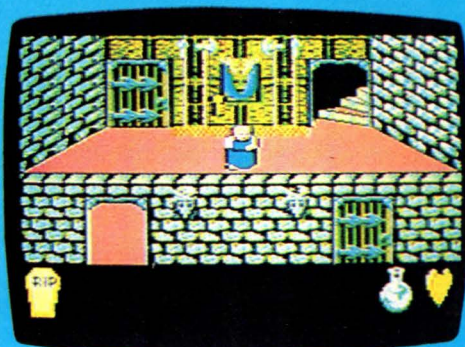
JOYSTICK PORTA 2

F1 musica si/no
F5 pausa
Q fine gioco
H pausa
Z sinistra
; alto
X destra
/ basso

GHOST SHIP

Uno schermo elettronico pieno di insidie si offre alla visione del nostro eroe senza macchia e senza paura che deve cercare in tutte le maniere di raggiungere la nave Ship in cui può recuperare forza e soprattutto tesori immensi. Lui ci prova ma i pericoli che gli capitano in ogni istante sono veramente troppi.

JOYSTICK PORTA 2

MORTE AL GRANDE MOSTRO

Dopo anni di preparativi tutto è finalmente pronto per il grande giorno in cui Sarah potrà dare vita al grande mostro cha sarà suo compagno per il futuro. Dopo il suo risveglio la grande maga si accingerà alla raccolta dei frammenti di organi che le saranno indispensabili a questa operazione. Ma a complicare la sua impresa, per uno strano sortilegio, essa non ricorda più la struttura del suo castello né la formula per congelare gli spettri che lo popolano. La povera Sarah dovrà così trovare le chiavi delle varie porte ed imparare ad usarle, scoprire gli attrezzi utili, trovare gli organi necessari ed il posto dove riporli in attesa della grande operazione finale. Attento agli spettri e cerca di mantenere sempre piena la fiasca dell'elisir della forza.

JOYSTICK PORTA 2

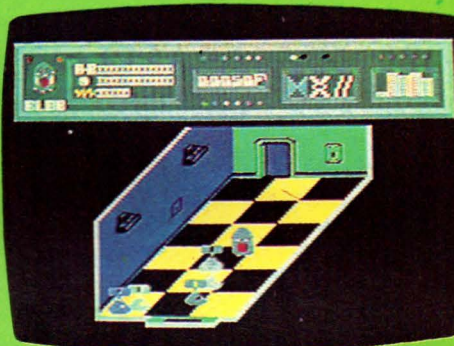
< >	x selezionare oggetti
A	alto
P	destra
O	sinistra
Z	basso

BIPLANI

Agli inizi del 1916 lo stato maggiore tedesco decise di attaccare Verdun per dissanguare le armate francesi che stavano preparando una grande offensiva per l'estate. La mattina del 21 febbraio il cielo di Verdun fu oscurato da centinaia di aerei da guerra! Si trattava infatti di veloci e ben armati Albatros! All'esercito alleato non restava altro che sperare nella squadriglia di difesa. Il comandante di tale squadriglia siete proprio voi; eccovi quindi a bordo del vostro Bristol con il compito di abbattere senza pietà il maggior numero possibile di caccia nemici. In bocca al lupo, il destino di migliaia di soldati è nelle vostre mitragliatrici!

JOYSTICK PORTA 2

0	inizio partita
1	combia livello
2	vedere records
M	mappa
P	fuoco
A	cloche
O	destra
I	sinistra

ALIENS

A causa di un'avaria la nave spaziale Vurgun in missione scientifica per la galassia si è venuta a trovare nel bel mezzo della zona di transito dei Romulani. Questi ultimi, non appena resisi conto che le preziose attrezzature non erano protette da alcun sistema di difesa esterno hanno deciso di introdursi all'interno del mezzo spaziale. Ma il comandante terrestre ha predisposto quattro vigili robot che dovranno fare del loro meglio per respingere l'invasione aliena. Potrai a tua scelta impersonare uno dei quattro robot per portare a termine al meglio la tua missione ed evitare che gli alieni si impadroniscano della nave e gettino l'equipaggio nel vuoto. Ricorda che i tuoi robot possono ripristinare l'energia del distributore energetico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
1/2/3/4	scelta robot

CENTURIONS

Hai mai visto i **Transformers** ed anche i **Gobots?** Nessuno dei due era molto buono. Preparati ora ad incontrare i **Centurions!** Sei confuso? Bene, lasciami spiegare, i ''Centurions'' sono 3 uomini ed i loro nomi sono: Ace, Jake e Max.
Un giorno i Centurions stavano aspettando impazienti la visita di Zad, poiché questi aveva preparato un bel gruppo di nuove fiammanti armi appositamente studiate per loro.
Zad arrivò, o meglio arrivò la maggior parte di lui, poiché aveva spazzato via uno dei suoi arti durante il collaudo di una delle nuove armi. Dopo avergli dimostrato il loro dispiacere per l'accaduto ed aver ascoltato attentamente le istruzioni per l'uso delle nuove e potenti armi, i Centurions gli augurarono buon viaggio. Ace decise a questo punto di andare a farsi un giro al computer principale per avere notizie sul suo nuovo giocattolo, quando tutt'a un tratto l'allarme suonò. C'era una rottura al centro armi. Essi sapevano che dietro questo c'era il malefico Doc Terror e sapevano benissimo anche che cosa cercava. Di sicuro il Tyrondichromate, un nuovo prodotto chimico che permette il processo di fusione nucleare ma che non era ancora stato provato.
Il gioco è fatto su tre livelli molto ampi, scegline uno qualsiasi, e decidi se giocare con un amico oppure no.
Ma prima di iniziare, non voglio sentire lamentele perché tu non puoi scegliere di essere Ace o Jake, oppure chiunque tu voglia essere. Tu in effetti lo puoi, ma succede mentre giochi. Vedi, la differenza principale che

esiste tra Ace, Jake e Maxi è che ciascuno di loro può camminare solo su una delle tre superfici esistenti e cioè aria, acqua e terra. Tu invece avrai bisogno di camminare su tutte e tre per vincere, ed ecco il motivo per cui c'è un modo che ti permette di cambiare Centurion.

Tu puoi scegliere di essere il Centurion che preferisci, tranne quando l'altro giocatore è già quello che vorresti essere tu.

Lo scopo del gioco è trovare le sei chiavi sparse per ognuno dei tre livelli; ne avrai bisogno per uscire dalle stanze ed accedere all'edificio successivo.

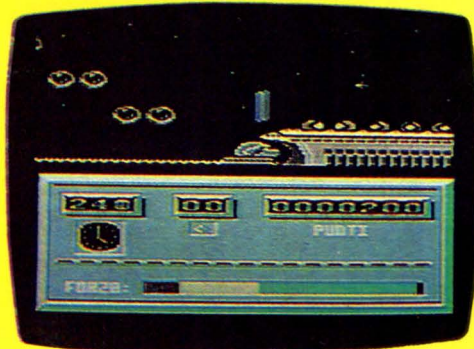
I cattivi sono i soliti alieni, niente di speciale, solo macchie disegnate in diversi modi, e tu devi spararli con la tua pistola per eliminarli. Certe armi possono esserti fatali tanto quanto il nemico se non presti attenzione. Una di queste, nota come l'arma anello, è quella che tolse la gamba a Zak. Da "C" a "H" ci sono varie armi di diverso potere.

Sono sicuro che sai quale sia l'effetto di una granata! Ora, che cosa ha a che fare il Tyrondichromate con tutto questo? Bene, per quanto riguarda la fusione nucleare il Tyrondichromate non ci ha proprio nulla a che fare ma i nostri Centurions con il mal di stomaco, dopo averlo inghiottito si ritrovano pieni di energie.

Questo gioco mi ha davvero appassionato, una volta che ho iniziato a giocarlo. Da principio richiama alla mente **Gauntlet,** ma dietro c'è un grande elemento strategico che può essere un trucco originale. Ma il vero divertimento arriva quando adotti una strategia di base ed hai un piccolo successo.

La grafica ed il sonoro sono entrambi piuttosto modesti, ma lo schermo del titolo è davvero spettacolare e decisamente uno dei migliori che abbia visto.

Carlo Sirtori

TARKUS

Un popolo guerriero ha invaso il vostro pianeta. L'unica ed ultima speranza di salvezza per il vostro popolo è Tarkus, un incredibile mezzo corazzato metà animale e metà macchina. Quindi non vi resta altro che mettervi ai comandi di Tarkus e tentare questa impresa disperata. All'inizio della partita dovete spostarvi a sinistra della città (che appare sullo schermo) e sparare contro il campo di forze per disattivarlo. A questo punto comparirà una navicella a forma di uovo che, volando attraverso il campo disattivato, atterrerà vicino a voi. Questa navicella contiene i sopravvissuti dell'attacco nemico che vanno portati in salvo in una galleria d'emergenza situata alla destra della città. Per fare ciò dovete agganciare la navicella e trainarla verso il tunnel. Purtroppo la strada che porta alla galleria è controllata dalle forze aliene e dovrete farvi strada a colpi di laser! Per far sì che la vostra stirpe non si estingua dovrete salvare molte navicelle. Attenzione: quando avrete salvato tutti i superstiti della città, una luce rossa lampeggiante vi avvertirà che dovrete condurre Tarkus nel tunnel d'emergenza.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	musica o effetti sonori
F7	inserire/disinserire pausa
JOYSTICK SU/GIÙ	posizionamento laser
JOYSTICK DX/SX	spostamento

ALIEN CATCH

Come sempre allo scadere del 4° ciclo temporale di Solos sul pianeta Match 7 si sono dati convegno i più agguerriti lottatori di flashing catch, la terribile gara di lotta la cui sconfitta segna anche non solo la fine della carriera, ma la morte. Di fronte a migliaia di spettatori gli atleti, venuti da ogni angolo della galassia, dovranno scontrarsi in terribili incontri dove ogni colpo è consentito e dove la forza bruta e l'agilità sono la migliore arma per vincere. Oltre a mettere in difficoltà l'avversario ogni atleta potrà tentare di arrampicarsi sulle reti metalliche che cingono il ring, azionando in questo modo il flashing beam, il mortale raggio capace di incenerire l'incauto avversario facendolo poi precipitare nel riciclatore materiale.

JOYSTICK PORTA 2

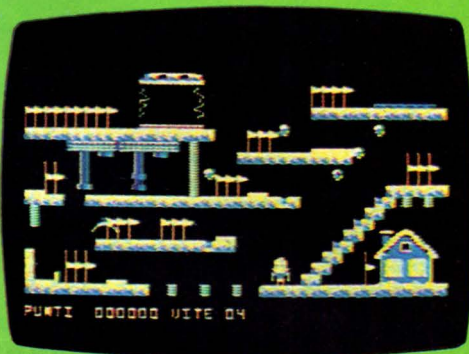
F1	cambia atleta 1
F3	cambia atleta 2
F5	commuta i due atleti
F7	ricomincia

MAYA ADVENTURE

Un'avventura nel mitico mondo dei Maya, la popolazione dell'America centrale sottomessa dagli Spagnoli. Gli dei Cucuican, il serpente piumato e il tempio di Chichen Iizu rivivono in questo gioco elettronico disseminato di trabocchetti in cui il sacrificio umano può essere il vostro se non riuscite a superare i vari schermi facendo attenzione alle istruzioni che precedono ogni schermata. È molto importante.

JOYSTICK PORTA 2

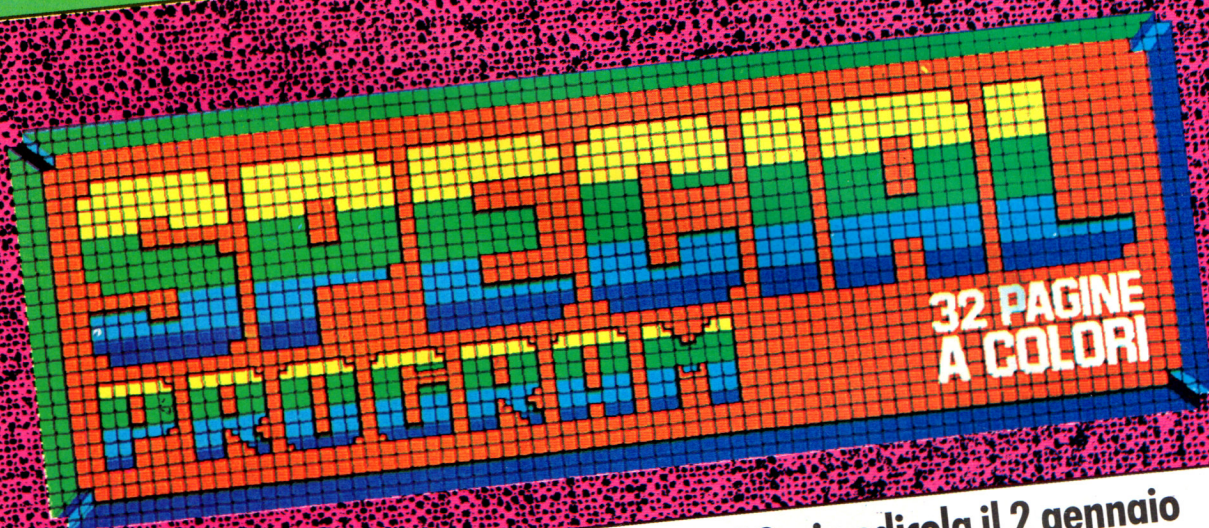
F1	un giocatore
F3	due giocatori

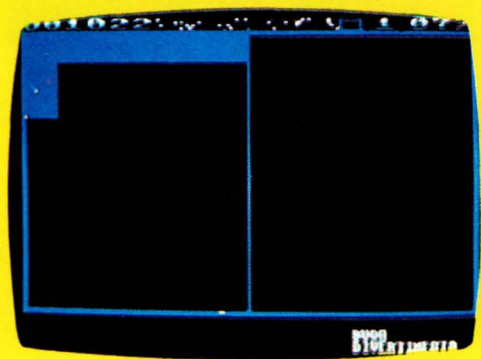
GORGOIL

Come previsto dalla leggenda tramandata di padre in figlio, dopo ventimila anni di prosperità, Gorgoil, il mostro alato, si è risvegliato dal suo lungo sonno gettando lo scompiglio nel tranquillo paesino di Roseland. A nulla sono valse le strenue difese dei paesani contro l'invulnerabilità del mostro alato. Infine qualcuno si è ricordato che la leggenda prevedeva anche una soluzione, ovvero che per sconfiggere Gorgoil bisognava utilizzare la macchina degli antenati. Chi sarà il coraggioso che saprà avventurarsi in superficie per riattivare tutti gli specchi solari sparsi sul territorio del paesino e risvegliare così l'antico computer?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

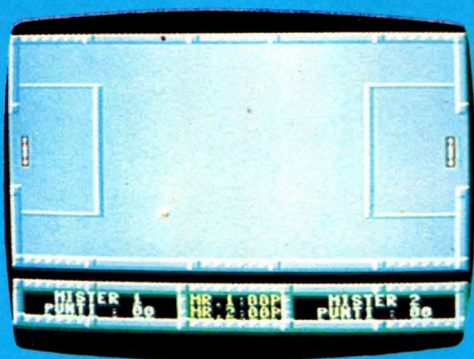
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 5 - in edicola il 2 gennaio

È IN EDICOLA!

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 39 - in edicola il 2 gennaio

KIX

Lo scopo di Kix è quello di colorare il 75% dello schermo creando delle sezioni di blocchi, mentre al tempo stesso deve evitare le sfere elettrificate, infatti il contatto con qualsiasi delle sfere che sono sempre in costante movimento avrà come risultato la perdita della vita. Nel primo livello ci sono tre sfere per ogni schermo e due sullo sfondo, mentre per ogni livello successivo completato viene aggiunta una nuova sfera. La direzione della sfera può essere invertita premendo al momento opportuno il bottone del fuoco, ma questa facilitazione può essere usata una sola volta nel primo livello, mentre viene aggiunta una volta in più per ogni livello superato. Inoltre è disponibile un bonus per ogni 1% oltre il 75% di schermo colorato. Potrete completare fino al 99% dello schermo e il divertimento consiste nell'usare abilità e prontezza di riflessi per riuscire a fare sempre meglio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

OLD GAME

In una felice combinazione di tennis e football, ecco per gli appassionati del gioco all'ultimo respiro l'ultima novità arrivata fresca dal famoso pianeta Game e città l'Old-game. In una macrostanza con pareti di molibdeno due giocatori dai nervi di acciaio dovranno ributtarsi una sfera di titanio ad accelerazione costante, utilizzando due repulsori gravito-magnetici che potranno muoversi in una limitata area di rigore. Lo scopo sarà quello, non solo di proteggere la propria porta. troppo semplice se no, ma di realizzare il maggior numero di goal all'avversario. Poichè la sfera si muoverà sempre più velocemente e con movimenti a volte imprevedibili state ben attenti alle possibili autoreti.

JOYSTICK PORTA 1 1 giocatore
JOYSTICK PORTA 2 2 giocatori

FUOCO	inizio gioco
TASTI	
S	visuale a sinistra
D	visuale a destra
K	visuale in alto
M	visuale in basso
T	creazione albero
B	creazione macigno
R	creazione robot

CHEOPES

A cavallo tra la settima e la nona dinastia del faraone Arcontes vi fu un periodo di cui gli storici tralasciarono di parlare perchè ciò che accadde fu poco chiaro. Si narra che l'ottavo faraone Arcontes fosse stato rapito dalla culla e imprigionato dal malvagio Oti in una invisile cella al centro della piramide di Teraton ben custodita da indistruttibili guardiani ed assassini. Poichè dei numerosi guerrieri inviati in suo soccorso nessuno fece ritorno, la principessa Ati, nota per la sua astuzia, decise di intervenire in aiuto del piccolo fratello. Col solo aiuto del buon folletto Bobin capace di donargli una vita, ella dovrà cogliere le chiavi delle tre magiche porte e, senza cadere preda dei guardiani, liberare l'amato fratello. Riuscirai nella tua impresa di ricomporre il corso della storia?

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa on/off

BANDITI

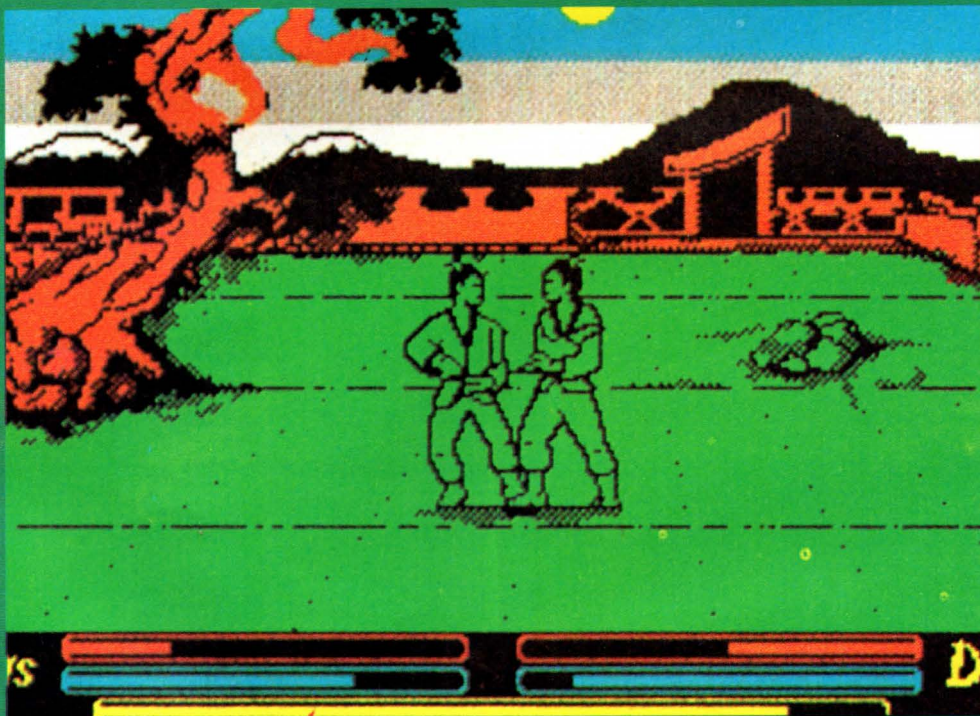
Cappello di feltro, occhio obliquo e sfuggente, sigaretta pendula all'angolo della bocca; sì, siete proprio voi, il più famoso e temuto detective privato di tutta Chicago! Questa volte avete l'incarico di sgominare una terribile banda di gangsters che si è annidata in un quartiere della città. Il lavoro è duro, la paga pessima, ma con la vostra fedele "sputafuoco" e con un po' di fortuna riuscirete nella difficile impresa. Del resto il rischio è il vostro mestiere! Quindi preparatevi, perché dietro ogni porta o finestra potreste incontrare la morte. Ricordate che i vostri avversari sanno sparare abbastanza bene e quindi, una volta individuati, dovrete sparare molto in fretta. Seguite le frecce in fondo allo schermo: così vi sarà più facile scoprire in quale zona si sono annidati.

JOYSTICK PORTA 2

F	fuoco/inizio partita
L	destra
H	sinistra
M	giù
I	su
0	nuova partita

SAMURAI
TRILOGY

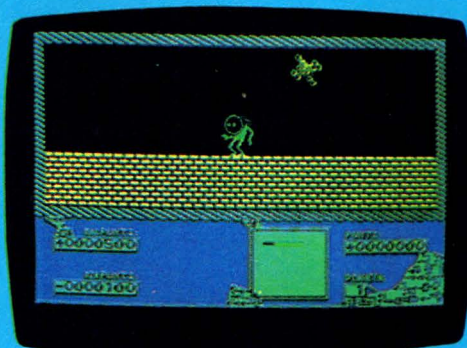
Vedendo **Samurai Trilogy** per Gremlin Graphics sono sorpreso che la leggenda di Samurai non sia mai stata scelta prima della conversione per il computer, tanto più che l'immagine del duro ragazzo orientale è perfetta per una realistica di pugni e colpi bassi. Nella simulazione di karate, devi procedere lentamente e ci vuole un adattamento Kendo per giungere alla battaglia Samurai, ma vale la pena di aspettare.
Il programma comincia con una grande mira frontale che conduce ad un segnale di selezione del linguaggio.
Prova con il tedesco e riuscirai sicuramente a farti quattro risate!
Successivamente devi scegliere se combattere in una o tre arti marziali. Ma ora arriva il tanto atteso sistema multiload, che permette molte aggiunte al di fuori del gioco. Ciascuna opzione deve essere caricata separatamente, quindi dovrai aspettare un po'. Prima di ogni combattimento, hai l'opportunità di valutare, anche se è una questione di fortuna, gli attributi chiave del tuo avversario e correggere, o meglio, conformare i tuoi di conseguenza. C'è una lunga lista di avversari tra i quali scegliere, ma fai attenzione a non scegliere i più deboli altrimenti perderai punti rispetto al tuo avversario, Chu yu.
Una volta che la scelta è stata fatta, comincia il tuo programma di allenamento, che consiste nel selezionare tre delle dodici pratiche di abilità previste. Queste includono pratiche di Meditation, Reflex (riflessi) e Sparring (pugilato).
È un vero peccato che mentre ti viene data la possibilità di scegliere la pratica, tu non possa osservarla dal vero! Quindi le tue tattiche di battaglia devono essere ben oculate. Distribuisci cinque punti tra le quattro tattiche di difesa, poi fai lo stesso per l'attacco.
Dopo tutta questa perdita di tempo necessaria per prepararti al gioco, è giunto il momento di combattere.
Fai attenzione, perché per diventare finalmente un Samurai Warrior incontrerai parecchi oppositori in ciascuna delle tre situazioni proposte e ciascuno di essi deve essere completamente sconfitto.
Un programma di questo tipo acquista favori o meno grazie anche alla qualità dell'animazione, e temo che sotto questo punto di vista Samurai lasci un po' a desiderare: è un po' troppo lento e traballante per i miei gusti. Ma le grandi dimensioni dei personaggi e gli ordinati sfondi orientali danno un tocco di classe a questo gioco, altrimenti troppo ordinario.

Anna Pieri

CRAZY JAIL

Per interrompere la dinastia dei Klanger, che ormai regnavano da più di mille anni con giustizia e imparzialità, il perfido Cantalus ha rapito il piccolo erede al trono rinchiudendolo nella folle fortezza di Krall, guardata a vista da malvagi guardini. Il buon re, dopo aver consultato i suoi paladini, ha inviato il prode Thor a salvare la vita dell'amato figlio. L'impresa sarà difficile e consisterà nel raccogliere tutte le chiavi della cella invisibile evitando di cadere nei trabocchetti o preda dei mostri guardiani. Unico aiuto sarà il folletto Chuck che, se raggiunto, potrà donarti una vita...

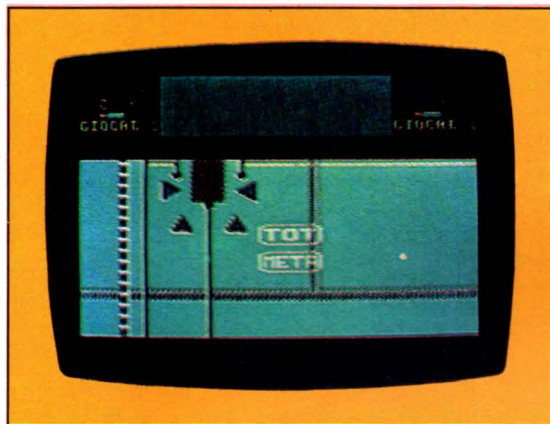
JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa on/off

IKE

Quando sulla stazione di transito n. 14 di Fobos Ceti fu installato il nuovissimo teletrasportatore intersiderale fu fatta una grande pubblicità sulla sicurezza di questa macchina facendo notare che essa avrebbe potuto sbagliare con una probabilità di 1 su un milione. La cosa certo non potrà ora consolare il pover Ike che, essendo stato il milionesimo cliente, si è trovato materializzato in uno sconosciuto e stranissimo mondo ai confini dell'Universo conosciuto. Ma le misteriose nuvole concrete sulla sua testa suggeriscono al nostro eroe la via di scampo. Salendo sempre più in alto balzando da una nuvola ad un'altra, egli dovrà ritrovare la strada perduta confidando solo sulla sua agilità e nella sua inesauribile magnum laser, compagna di tante avventure.

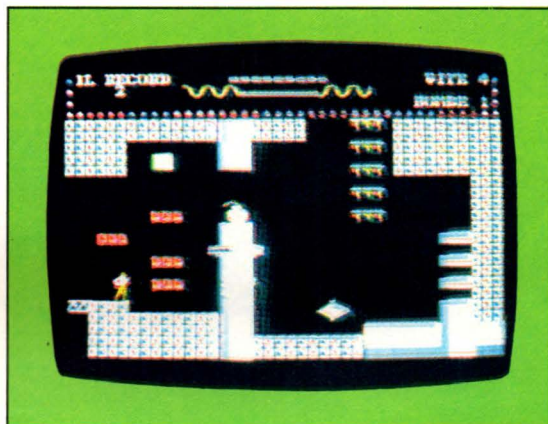
JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO/FUOCO	menu
Q	alto
O	sinistra
P	destra
A	basso
F1	tastiera
F3	joystick
F7	fine gioco
SPAZIO	fuoco

FOOTBALL SPAZIALE

Anno 2024: il mondo è diviso in corporazioni, le guerre sono state bandite e gli uomini non possono far altro che sfidarsi in terribili incontri di football spaziale per sfogare la loro violenza. Il gioco è una sfida a due in cui, a bordo di uno speciale velivolo, dovete tentare di portare una sfera d'acciaio in linea di meta. Per far ciò dovete colpire ripetutamente la sfera col vostro laser di bordo. L'incontro è molto difficile ed il risultato incerto fino al termine perché, data l'elevata velocità di movimento, è facile perdere il controllo dell'aviomezzo favorendo così l'avversario. Nella parte alta del video è situato un mega-schermo che vi dà la possibilità di individuare in qualsiasi momento la vostra posizione, quella del vostro avversario e soprattutto la posizioone della sfera nel campo. Riuscirete a far trionfare la vostra corporazione?

JOYSTICK PORTA 1 (2)

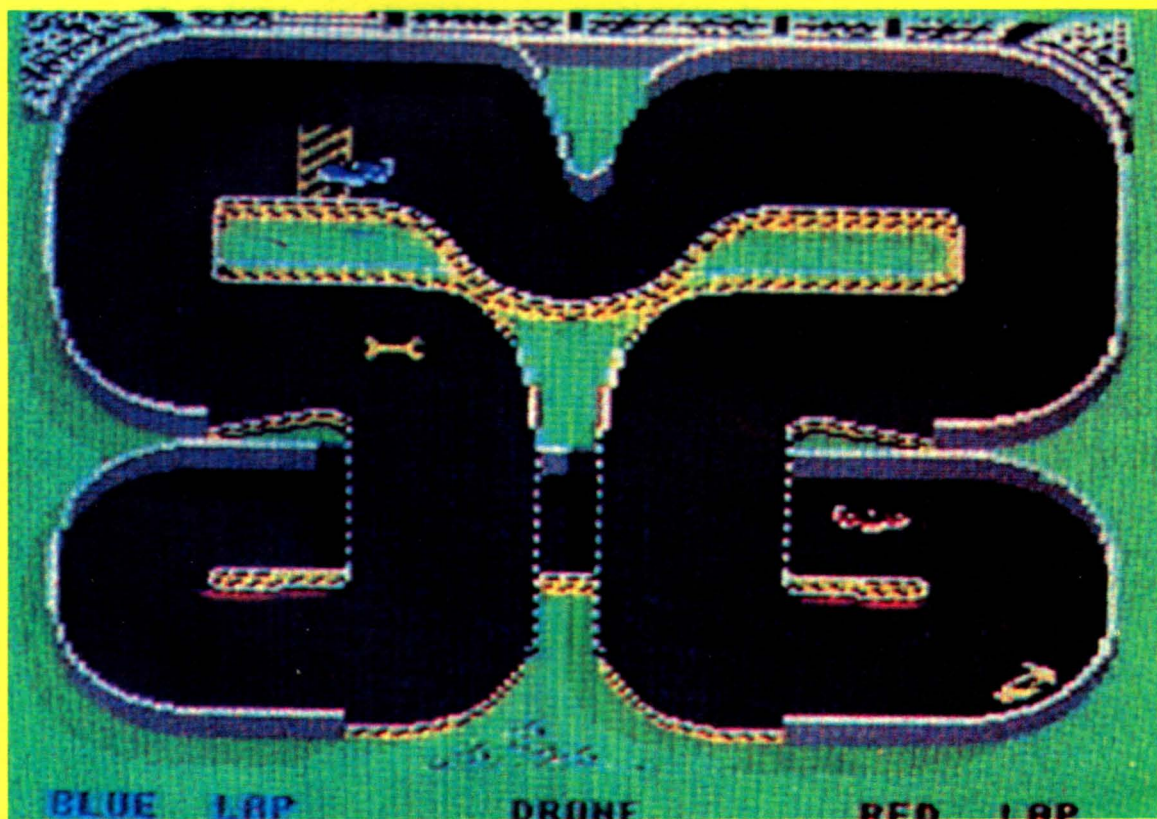
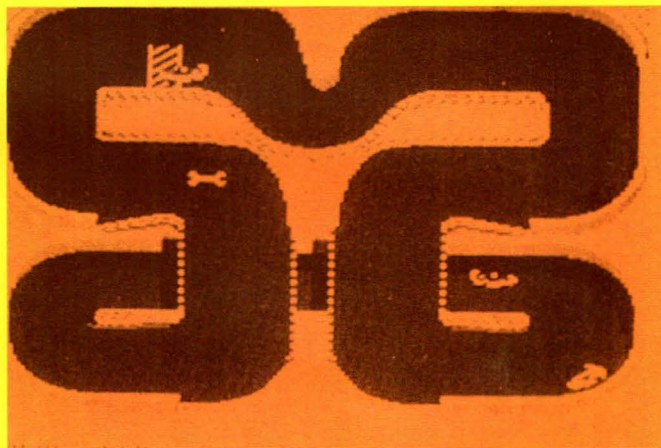
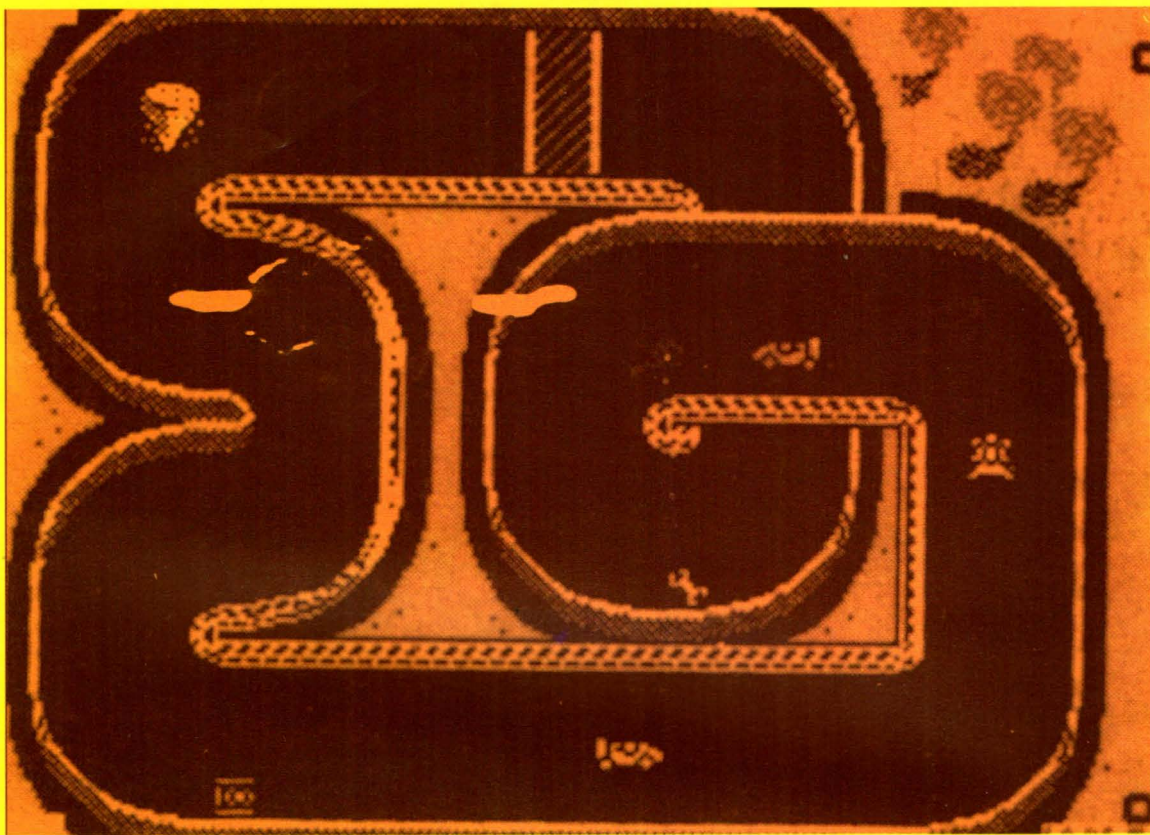
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	joystick
F7	tastiera
SPARO O SPAZIO	inizio partita
1 2 3	livello di gioco
=	conferma scelte/sparo (2 gioc.)
L	destra/rotazione oraria (2 gioc.)
K	sinistra/rotazione antioraria (2 gioc.)
A	rotazione antioraria (1 gioc.)
S	rotazione oraria (1 gioc.)
F	avanti (1 gioc.)
G	sparo (1 gioc.)

ROBOTRON

Lo scopo del protagonista di questo Robotron è scappare da un enorme edificio. All'interno del fabbricato ci sono varie specie di bestie che ti stanno aspettando. Ma ecco che da una tua tasca esce un biglietto: "Trova il codice di sicurezza della porta da cui fuggire, ma fai attenzione alle bestie." Potrai trovare alcuni pezzi del codice in una stanza chiamata "La camera della morte", dove dovrai però proteggerti da molti pericoli. Quando avrai trovato 9 numeri, dovrai raggiungere l'uscita. Per difenderti potrai utilizzare un fucile laser, ma avrai solo tre cariche. Ma altre potranno essere ritrovate all'interno dell'edificio. Riuscirà il protagonista a fuggire dalla prigione in cui è rinchiuso?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco/spara

Ecco un sicuro divertimento per gli appassionati di videogames. Si tratta del **Super Sprint**, un classico gioco che, pur conservando le caratteristiche del modello Atari, tuttavia è stato adattato al 64, una delle modifiche riguarda il volante a cui deve provvedere il giocatore stesso.
Come un video-game, il Super Sprint permette di avere una vista a volo d'uccello su una pista - si può scegliere tra otto piste - e sfida il giocatore a guidare le automobiline il più velocemente possibile per raggiungere il traguardo.
Durante il percorso si incontrano degli ostacoli, quali macchie d'olio, pozzanghere, trombe d'aria, salite e tentativi di sorpasso da parte di altri. Non si tratta quindi di piste normali, e di questo ci si renderà conto ben presto.
Si può giocare singolarmente o in coppia con un amico partecipare ad una serie di gare o semplicemente far pratica. Qualsiasi giocatore ha bisogno di molta esercitazione, anche se è un esperto di questi giochi: occorre una certa pratica per imparare a sterzare e ad accelerare al momento giusto e in tempo.
Quando presi il comando per la prima volta, mi resi conto della facilità con cui si può sbattere contro i bordi della pista, ma fortunatamente la casa produttrice Catalyst Coders ha incluso la sequenza dell'elicottero che provvede con un'automobile nuova e non ammaccata, quando la prima è irrimediabilmente distrutta.
Ogni volta che si rimbalza contro le pareti, le macchinine controllate dal computer girano a vuoto e la gara termina quando l'automobile in testa taglia il traguardo. Dopodiché la scena si sposta sul vincitore, il quale vede la posizione finale, il punteggio ed i premi, mentre

gli spettatori lo osannano.
Se ottiene un punteggio elevato entra in classifica.
Se il giocatore riesce a colpire la macchina comandata dal computer o l'avversario nel doppio entra nella pista immediatamente seguente. Se invece sta giocando da solo o segue l'avversario può scegliere le piste sulle quali vuol correre.
Il gioco per il 64 è un gioco multiload, così quando le piste da uno a quattro sono completate deve caricare nelle quattro seguenti. Il modello Spectrum invece include contemporaneamente otto piste.
Ciascuna gara consiste di quattro giri e, durante la corsa, appaiono sulla pista delle chiavi inglesi e dei punti. Se li vuole conquistare, il giocatore deve pilotare la macchinina in modo da superarli. Se si raccolgono tre o più chiavi si potranno aggiungere all'automobile altri tratti distributivi che migliorano il rendimento del mezzo, quali una maggiore trazione, un turbo o un'aggiunta di punti. A parte quest'ultima, ogni caratteristica ha cinque livelli. È compito del giocatore comprendere di quale combinazione si tratti distintivi o di livelli ha bisogno per vincere: ad esempio io ho cercato di aumentare la trazione, in modo da riuscire a manovrare il complicato volante.
Il gioco per lo Spectrum è adatto ad un livello iniziale: i grafici sono semplici, ma adeguati e così pure il suono. Le automobiline sono piccole e l'aspetto globale del gioco è elementare. Anche per questa versione vi sono i

testeggiamenti riservati al vincitore e la stanza della notorietà.
Il gioco per il C64 è invece fantastico: il gioco è molto valido e simile a quello dei videogame e, inoltre dotato di molti accorgimenti. Al contrario, io non ho apprezzato la musica che accompagna la gara che si disputa singolarmente tant'è che irritato ho abbassato il volume quasi subito.

Il gioco in doppio permette di gareggiare in coppia con un altro avversario o contro una macchinina comandata dal computer. Quando il giocatore afferra il bizzarro volante subirà molti scherzi, ma io gli consiglio di non gettare via il comando con disgusto dopo un paio di tentativi. Chi ha giocato molto con i video-games è indubbiamente avvantaggiato.

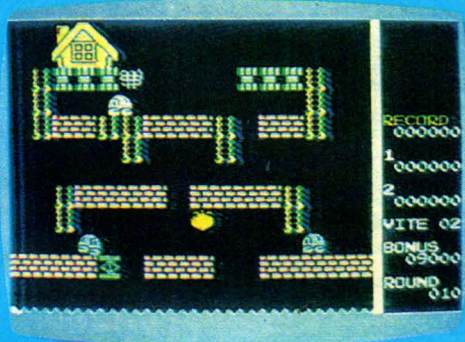
Dino Origgio

HIDEWAY

L'uomo che è a conoscenza del modo di attivare l'arma più potente al mondo, necessaria per liberare il tuo pianeta, è stato imprigionato nella fortezza orbitale di alta sicurezza. Usando una combinazione di intelligenza e brutale aggressione dovrai introdurti nella prigione e far evadere, per mezzo di un jet pack il prigioniero. Ma purtroppo avrai solo 30 minuti per compiere la tua missione in quanto i vostri nemici hanno inviato una speciale sonda mentale in grado di estrarre le informazioni dal cervello umano. Difenditi dai robot guardiani che troverai nelle celle sparandogli e cerca di prendere gli oggetti disseminati sul pavimento, prima di loro. Usa l'elevatore per trasferirti da una faccia all'altra della cella e le cariche esplosive per aprirti un varco nelle stanze senza via di fuga. Ma soprattutto non dimenticarti il comunicatore con il quale contattare l'astronave madre per pianificare la fuga. Per prendere un oggetto premi fuoco finchè si illumina la sua icona sullo schermo, per usarlo premi fuoco.

JOYSTICK PORTA 2

A	alto sinistra
Z	basso destra
N	basso sinistra
M	alto destra
P	pausa
Q	fine gioco
SPAZIO	fuoco

JUMPYE

Il nostro amico sferoide, abitante del pianeta Sferula, si trova a dover risolvere un grave problema. La sua innamorata è stata rapita da un essere malvagio che l'ha rinchiusa in luoghi abbastanza inaccessibili e misteriosi. Perlustrando i vari territori del pianeta dovrai raccogliere tutto quello che incontri, perché sarà l'unico modo per svelarti il nascondiglio della tua amata. Ma stai molto attento, perché anche se le cadute non sono per te mortali, il malvagio ha messo a guardia di ogni territorio una o più guardie che dovrai accuratamente evitare se non vorrai finire ucciso. Superato un certo numero di schemi avrai una prova speciale e dopo averla superata potrai ottenere punti bonus.

JOYSTICK PORTA 2

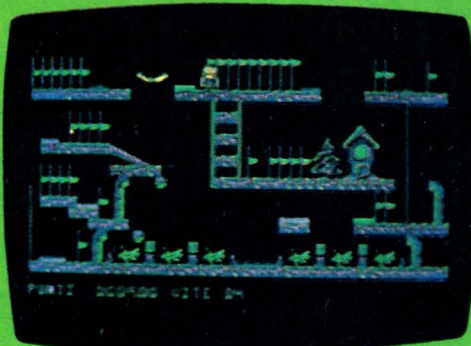
F5	pausa on/off
F3	seleziona il gioco/avanza schemi

ALCHIMIA

"Benvenuto nel mio regno" dice il mago dopo averti trasportato nel mondo magico. "Raccogli tutti i pezzi del mio amuleto e avrai ricchezze a volontà". Dopodiché potrai muoverti nei vari settori del regno, nei passaggi esistenti, senza entrare nelle caverne e osservando le mappe chiarificatrici, che potrai vedere a tuo piacimento pronunciando le parole magiche. Dovrai evitare accuratamente le frecce, usando l'appropriata parola magica che annulla il loro potere e soprattutto fare attenzione alle strane creature nomadi che pullulano in cerca di cibo e con un loro contatto ti possono uccidere. Supera i vari blocchi per imparare quante più parole magiche ti sarà possibile e ricorda che se riuscirai a localizzare la pergamena proibita il potere del mago sarà tuo.
Raccogli le gemme preziose perché ogni 20.000 denari avrai una vita omaggio.

JOYSTICK PORTA 2

F1	reset
F5	1/2 giocatori
F7	inizio gioco

PAPILLON

Nel 2045 il pianeta fortezza Forbius IV è stato trasformato in una grande prigione in cui confinare tutti i criminali della confederazione lasciandoli liberi di sviluppare una loro società indipendente. In questo esilio forzato il pirata avventuriero Papillon, colpevole di contrabbando di trillon, dopo 12 cicli di prigionia ha deciso di tentare la fuga. Per realizzare questa pressocché impossibile impresa, mai riuscita ad alcun detenuto il nostro aspirante evaso dovrà intrufolarsi nel ben guardato spazioporto, dove se riuscirà a rubare un mezzo di trasporto, potrà forse far perdere le proprie tracce. Per superare l'invallicabile barriera dello spazio porto egli non dovrà soltanto disattivare tutti i sensori termici, ma dovrà sfuggire alle accanite guardie dei robot ricognitori, capaci di piombare su di lui in ogni istante senza preavviso per riportarlo alla sua misera condizione di detenuto.

JOYSTICK PORTA 1

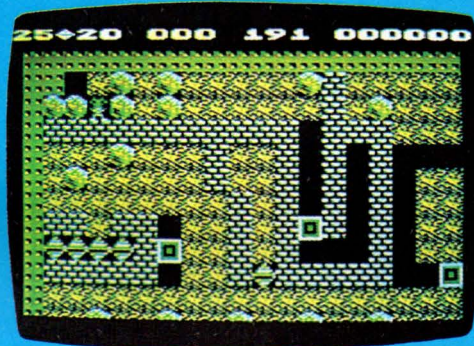
F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

TURBOSKATE

Indisciplinati villeggianti domenicali da tempo si aggirano nei dintorni di Felixtown e hanno ridotto i bordi delle strade in autentiche spazzature a cielo aperto. Per rimediare al vandalismo dei disordinati turisti le locali squadre di skateboard hanno avuto un'ottima pensata. Unendo l'utile al dilettevole i concorrenti si cimenteranno in un'ardua gara che sui vari percorsi li vedrà impegnati a raccattare ogni genere di bottigliette vuote, che consegnate al traguardo faranno ottenere punti ed energie fresche. Ma l'impresa sarà anche pericolosa poiché gli ignari skettisti se la dovranno vedere ancora una volta con la pericolosa guida di molti automobilisti. Ricordati che per recuperare energia durante la corsa i concorrenti potranno fare rifornimento volante dalle vetture di passaggio, ma fate attenzione alle macchie di olio o alle galline.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

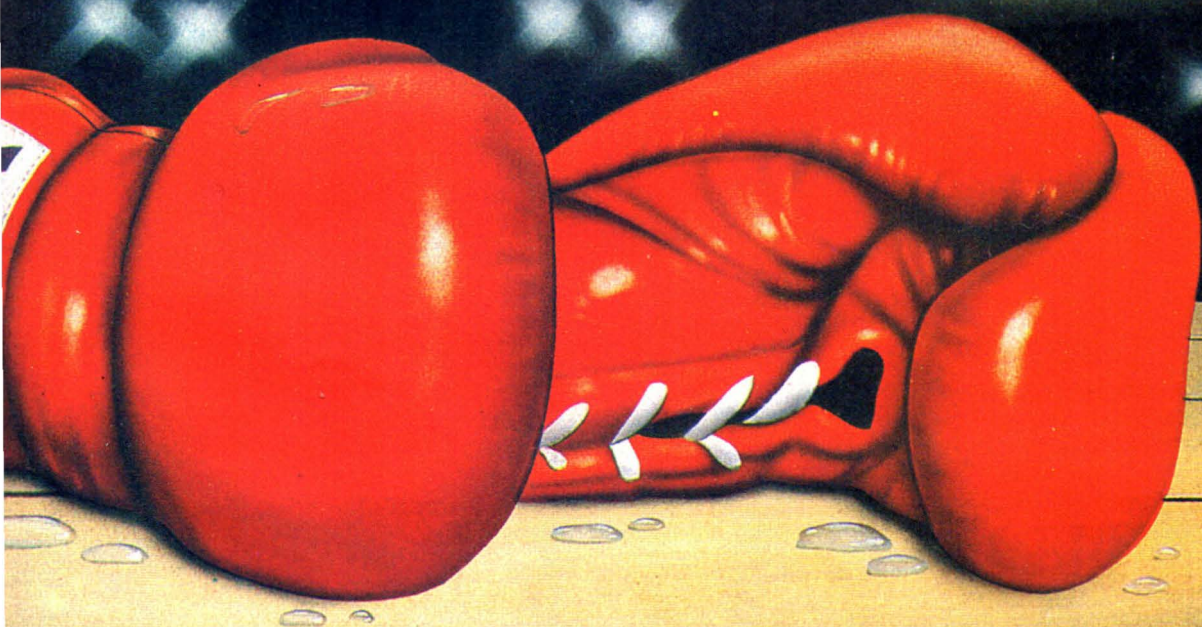
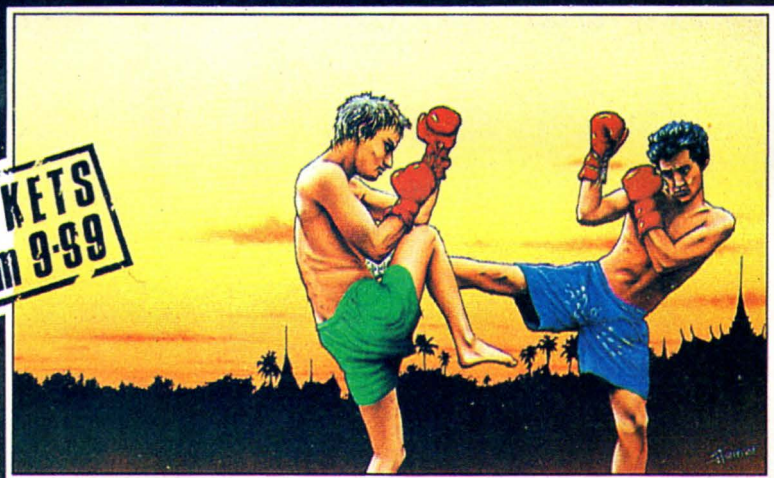
VANGAMAN

Il noto esploratore di antichi monumenti e tombe egizie si trova ora alle prese con una delle più avvincenti scoperte degli ultimi secoli. Dopo essersi introdotto nei sotterranei della mitica piramide di Clatzcotal è ben deciso a recuperare i favolosi tesori celati dagli antichi aztechi, quasi in attesa di essere riscoperti, da più di 10.000 anni. Ma ben presto l'amico Vanga si rende conto di quanto sia difficile e pericolosa la sua impresa, poiché gli antichi e astuti costruttori disseminarono il complesso sotterraneo di una miriade di trappole mortali, seppure dall'apparenza innocua. Così l'intrepido esploratore dovrà badare ad ogni passo che scaverà calcolando la tattica migliore, badilata dopo badilata, per risolvere a proprio favore le situazioni apparentemente irrisolvibili, in cui si verrà a trovare.

JOYSTICK PORTA 1

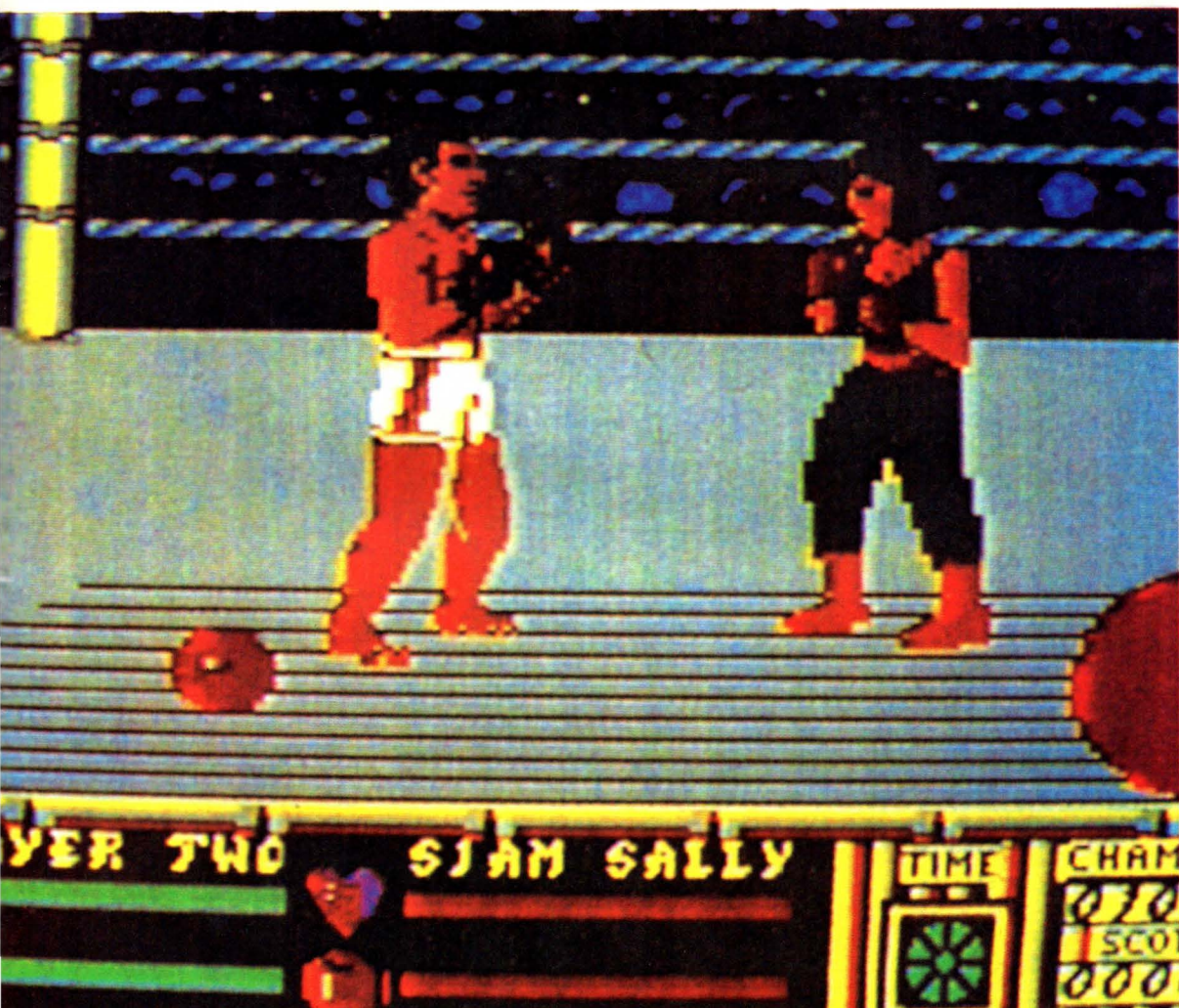
RUN/STOP fine gioco

FUOCO/SPAZIO inizia gioco

Ecco il re di tutte le arti marziali, Bangkok Knights.
A parte molti tocchi reali, Bangkok Knights, non aspira a produrre una simulazione autentica dell'arte marziale.
Dovete affrontare otto avversari per poter diventare campione di Bangkok. Le gocce sulla schiena sono impressionanti, nello stile reale di System 3. L'inizio è su una scogliera sporgente sopra il vostro villaggio, seguito dalla giungla e poi dal mercato. Se avrete successo in questi incontri vi guadagnerete il diritto di combattere a Bangkok nel prestigioso stadio Limpani. Questo è per la Thai boxing quello che lo stadio di Wembley è per i sostenitori del gioco del calcio.
Il gioco mostrerà le opzioni standard da utilizzare contro il computer o contro un amico. Altre informazioni sullo schermo includeranno un barometro centrale per misurare la vostra forza, la tavola dei punti ed il tempo. Il punteggio del campione è indicato qui.

TICKETS
from 9·99

La prima cosa che notate quando il gioco carica, è la dimensione dei personaggi. I pugili sono alti tre pollici e sembrano molto impressionanti quando si squadrano l'un l'altro. Non sono usate meno di sei sprites per ogni personaggio, per dare loro dimensione ed uno scrolling scorrevole in otto direzioni.
Ciò significa che i personaggi non sono inquadrati in due dimensioni - come in **International Karate** o **Barbarian.** Possono muoversi in otto direzioni dentro e fuori lo schermo, così come a sinistra e a destra.
Questo dovrebbe aggiungere più giocabilità al gioco, ma, indubbiamente richiederà più abilità dal giocatore. Per tenere testa al 64, a Bangkok Knights sarà certamente necessa-

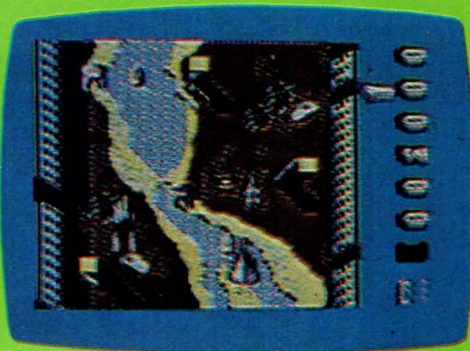
rio un caricatore multiplo.
La maggior parte degli ornamenti è costituita da ragazze sexy Thai che ancheggiano sul ring portando un cartello numerato.
La System 3 ha anche promesso un suono eccellente e musica di fondo. Devo dire che non erano così spettacolari nella prima anteprima del disco.
Se Bangkok Knights sarà un successo o meno, dipenderà da come i programmatori faranno reagire i pugili col joystick, un compito non facile quando dovete trattare con personaggi così grandi. Ma questa è la regola d'oro per tutto e Bangkok Knights non fa eccezione. Il buono vi permetterà di compiere i movimenti velocemente ed efficacemente, il povero non lo fa e perderà il gioco di conseguenza.

Cristina Barigazzi

THUNDER

Nell'anno 6729 l'Universo a noi conosciuto non esisteva più. La terra, a causa di costanti guerre, era ridotta solo a una massa che non era neanche in grado di consentire la vita vegetale o animale. Durante le guerre interstellari del 4° millennio il nostro pianeta aveva infatti subito delle gravi sconfitte e non si era più riusciti a produrre armamenti per una riscossa. I pochi umani sopravvissuti si erano rifugiati nel palazzo del governo, basandosi sulle risorse energetiche ivi contenute, ma che potevano esaurirsi in qualsiasi momento. Tutti si aspettavano che da un momento all'altro accadesse la catastrofe, mentre il nemico aveva perso gusto ad attaccare chi non poteva neanche difendersi. Finalmente gli uomini si resero conto che l'unico modo per uscire dalla situazione era partire a bordo di un velivolo spaziale alla ricerca di un pianeta in grado di ospitarli. Tu sarai il comandante di un caccia, incaricato di proteggerli, ma ricorda che dopo due passaggi sull'astronave dovrai confrontarti con il codice, colpendo le lettere nel corretto ordine.

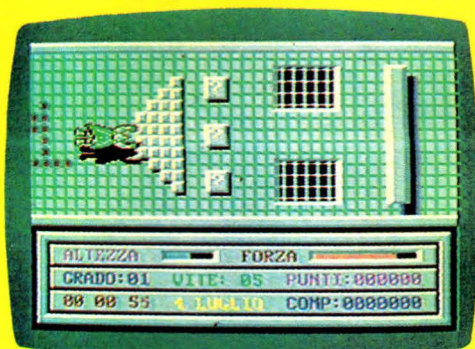
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

RAID

Sei stato mandato in un lontano angolo della galassia per affrontare tre prove molto impegnative. Nella prima dovrai mostrare i tuoi riflessi e le tue doti di pilota manovrando la tua astronave in volo attraverso un campo di mine spaziali. Nella seconda dovrai attraversare la ''valle della morte'' solo con coraggio ed intelligenza potrai superare incolume questa prova. Per completare queste due fasi dovrai uccidere tutti gli alieni e distruggere le navi ed i laser indicati in basso a destra (! indica un numero maggiore di 9). La determinazione e la scaltrezza saranno le tue armi migliori durante la ricerca delle ''orbite'' che ti permetterranno di cambiare astronave!

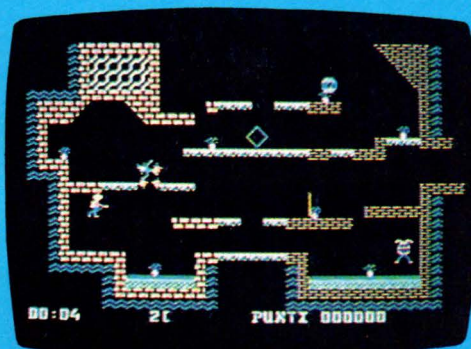
JOYSTICK PORTA 2

SPARO O SPAZIO	inizio partita
;	su
/	giù
S	sinistra
C	destra
SPAZIO	sparo
RETURN	per lasciare carico su omino
A	bomba spaziale
GIÙ + SPARO	bombe a terra
RESTORE	fine partita

IL REPOTER

Dopo tanti anni trascorsi in vani appostamenti per tentare lo scoop gionalistico sulla famiglia Fester, la più riservata e indagata famiglia del mondo, Zoragan sa ora di poter riuscire finalmente nel suo intento coronando così il sogno della sua vita. Avendo scoperto per caso la misteriosa lampada di Thira, egli potrà, riuscendo con successo in varie prove venire in possesso di numerosi pannelli in cui la misteriosa Sibilla gli fornirà le notizie tanto attese. La lampada gli mostrerà nelle prime tre pagine dei subgiochi a varie fasi che gli consentiranno di ottenere i pannelli bonus. Utilizzando le pagine dei trasferimenti egli potrà selezionare un membro della misteriosa famiglia su cui finalmente poter leggere le attese notizie. Ma Zoragan dovrà essere abile poiché il potere della lampada durerà solo 3 giorni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RESTORE	sospende un sub-game

DARK WARD

Da quando la brama di potere aveva accecato il perfido Corak portandolo a stipulare un accordo con le forze del male tutto andava storto nel regno di Sammon fino al punto che la splendida principessa Lavina era caduta in un profondo stato di prostrazione che l'avrebbe portata in poco tempo alla morte. Per arginare l'invasione delle forze oscure del male; la Sibilla disse all'eroico Los che avrebbe dovuto recarsi nel regno delle tenebre e riportare i sacri simboli capaci di ridare fiducia e vita alla principessa e sconfiggere i demoni di Corak. Aiuta il nostro eroe a superare gli insidiosi e mortali trabocchetti del regno delle ombre e a tornare vittorioso col suo prezioso e indispensabile bottino.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	musica on/off
FUOCO	inizio gioco

*RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO*

*PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME*

PROGRAMMI PER CBM 64

19 HIT PARADE

HIT PARADE

19

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 THE BIG RACE - 2 RIMBAL
3 MAGICAL - 4 GOING TO FLY
5 GHOST SHIP - 6 MORTE AL GRAN MOSTRO
7 BIPLANI - 8 ALIENS
9 TARKUS - 10 ALIEN CATCH
11 MAYA ADVENTURE - 12 GORGOIL
13 KIX - 14 OLD GAME 15 CHEOPES

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 BANDITI - 17 CRAZY JAIL
18 IKE - 19 FOOTBALL SPAZIALE
20 ROBOTRON - 21 HIDEWAY
22 JUMPYE
23 ALCHIMIA
24 PAPILLON
25 TURBO SKATE - 26 VANGAMAN
27 THUNDER - 28 RAID
29 IL REPORTER - 30 DARK WARD

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI